



# Ajuda e tutoriais do **ADOBE® PRELUDE™**

**Junho 2015**



# Índice

Novidades	1
Resumo de novos recursos	2
Área de trabalho e fluxo de trabalho	4
Vinculando roteiros do Adobe Story com clipes de filme no Prelude	5
A área de trabalho do Prelude	7
Painel de tags e modelos de tags	12
Importação de mídia	15
Assimilação de clipes de mídia	16
Registro de clipes de filme	22
Registro de clipes de filme	23
Copiões	28
Trabalhar com o Adobe Prelude	29
Copiões	30
Copião e Edit Anywhere (EA)	35
Definição de preferências	37
Definição das preferências do Prelude	38
Atalhos de teclado	44
Atalhos de teclado	45
Requisitos do sistema	49

# Novidades

# Resumo dos novos recursos

Prelude CC versão 2015 (junho de 2015)



Leia para obter mais informações sobre os novos recursos e melhorias do Prelude CC versão 2015.

A versão de **junho de 2015** do Adobe Prelude CC 2015 inclui novos recursos para gravar narrações, assimilar mídia diretamente nos projetos e comportar o Adobe Anywhere.

## Novidades e alterações

### Narração em copiões

### Nova API para assimilar mídia

[Para o início](#)

## Narração em copiões

Novidade no Adobe Prelude CC 2015 | Junho de 2015

O Adobe Prelude CC agora permite que você adicione narrações aos Copiões. Embora o Prelude permita que você adicione Clipes de áudio separadamente, é possível utilizar o recurso de narração para gravar clipes de áudio rapidamente, sem a necessidade de um software de gravação separado.

Você pode gravar e sobrepor narrações em gravações de vídeo durante o processo de edição básica antes que a sequência final seja concluída. O Adobe Prelude também permite que você adicione várias narrações a um copião.

Para obter mais informações, consulte [Adicionar narração a copiões](#).

[Para o início](#)

## Nova API para assimilar mídia

Novidade na Adobe Prelude CC 2015 | Junho de 2015

Você pode utilizar a nova API para assimilar a mídia diretamente em um Projeto. Anteriormente, ao utilizar a API Assimilar, a caixa de diálogo Assimilar era exibida como uma etapa adicional antes de você poder selecionar e assimilar a mídia (clipes de vídeo e áudio).

Agora, é possível utilizar a nova API Assimilar mídia para selecionar arquivos de mídia que você deseja assimilar e os arquivos selecionados são adicionados ao Projeto ao clicar no botão. A nova API não apenas assimila a mídia, mas todos os arquivos de dados relacionados (.xmp) que contêm marcadores e outros metadados.

As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)



## Área de trabalho e fluxo de trabalho

# Resumo dos novos recursos

Prelude CC versão 2015 (junho de 2015)



Leia para obter mais informações sobre os novos recursos e melhorias do Prelude CC versão 2015.

A versão de **junho de 2015** do Adobe Prelude CC 2015 inclui novos recursos para gravar narrações, assimilar mídia diretamente nos projetos e comportar o Adobe Anywhere.

## Novidades e alterações

### Narração em copiões

### Nova API para assimilar mídia

[Para o início](#)

## Narração em copiões

Novidade no Adobe Prelude CC 2015 | Junho de 2015

O Adobe Prelude CC agora permite que você adicione narrações aos Copiões. Embora o Prelude permita que você adicione Clipes de áudio separadamente, é possível utilizar o recurso de narração para gravar clipes de áudio rapidamente, sem a necessidade de um software de gravação separado.

Você pode gravar e sobrepor narrações em gravações de vídeo durante o processo de edição básica antes que a sequência final seja concluída. O Adobe Prelude também permite que você adicione várias narrações a um copião.

Para obter mais informações, consulte [Adicionar narração a copiões](#).

[Para o início](#)

## Nova API para assimilar mídia

Novidade na Adobe Prelude CC 2015 | Junho de 2015

Você pode utilizar a nova API para assimilar a mídia diretamente em um Projeto. Anteriormente, ao utilizar a API Assimilar, a caixa de diálogo Assimilar era exibida como uma etapa adicional antes de você poder selecionar e assimilar a mídia (clipes de vídeo e áudio).

Agora, é possível utilizar a nova API Assimilar mídia para selecionar arquivos de mídia que você deseja assimilar e os arquivos selecionados são adicionados ao Projeto ao clicar no botão. A nova API não apenas assimila a mídia, mas todos os arquivos de dados relacionados (.xmp) que contêm marcadores e outros metadados.

As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)



# A área de trabalho do Prelude

---

[Tutorial em vídeo](#)

[Tela de boas-vindas](#)

[Áreas de trabalho Assimilar, Registrar, Lista e Copião](#)

[Criar áreas de trabalho personalizadas](#)

[Painéis no Prelude](#)

[Para o início](#) 

## Tutorial em vídeo

Para exibir o vídeo no modo de tela cheia, clique em .

[Para o início](#) 

## Tela de boas-vindas

A Tela de boas-vindas aparece quando você abre o Prelude. Use a Tela de boas-vindas para criar um projeto, abrir um projeto existente ou acessar a Ajuda do Prelude.

Para desativar a Tela de boas-vindas na inicialização, desative a opção Mostrar tela de boas-vindas na inicialização na Tela de boas-vindas.

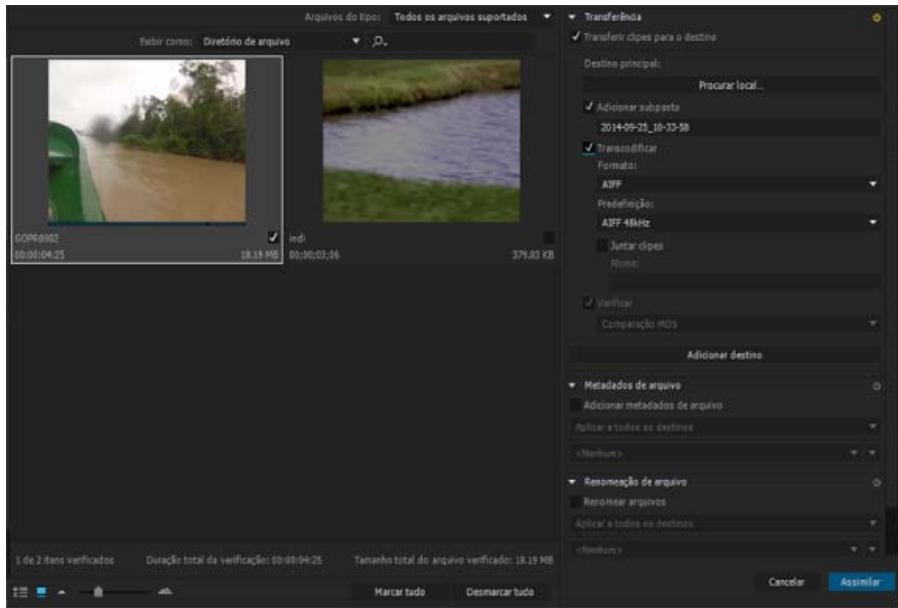
Se você desativar a Tela de boas-vindas, o último projeto aberto será iniciado quando você reiniciar o Prelude. Para reativar a Tela de boas-vindas, abra a caixa de diálogo Preferências e selecione Mostrar tela de boas-vindas no menu Na inicialização.

[Para o início](#) 

## Áreas de trabalho Assimilar, Registrar, Lista e Copião

As áreas de trabalho padrão disponíveis no Prelude são desenvolvidas para mostrar organizações otimizadas do painel para tarefas como o registro ou o trabalho com cópias.

### Caixa de diálogo Assimilar



Caixa de diálogo Assimilar

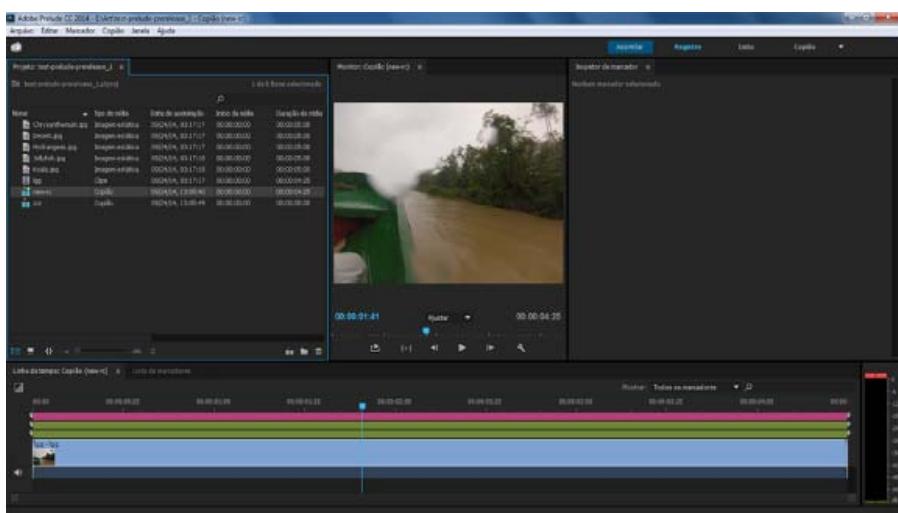
Use a caixa de diálogo Assimilar para selecionar e assimilar clipes de filme. Também é possível selecionar pastas e cópiões. Quando você escolhe uma pasta, todos os clipes de filme associados nela são assimilados.

É possível assimilar clipes do computador, de outro software ou de dispositivos conectados como um disco rígido externo, uma filmadora ou um cartão de câmera. É possível assimilar uma parte de um clipe (assimilação parcial) configurando os pontos de Entrada e Saída na miniatura do clipe e ativar a transcodificação na seção Transferir clipes para o destino. Também é possível escolher uma opção de transcodificação que melhor se adapte às suas necessidades de edição.

O Prelude permite adicionar metadados e renomear arquivos antes da assimilação.

Para exibir a localização de clipes no computador, clique com o botão direito do mouse no clipe na lista ou na visualização de miniatura. Selecione Revelar no Explorer (Windows) ou Revelar no Finder (Mac OS).

## Área de trabalho Registro

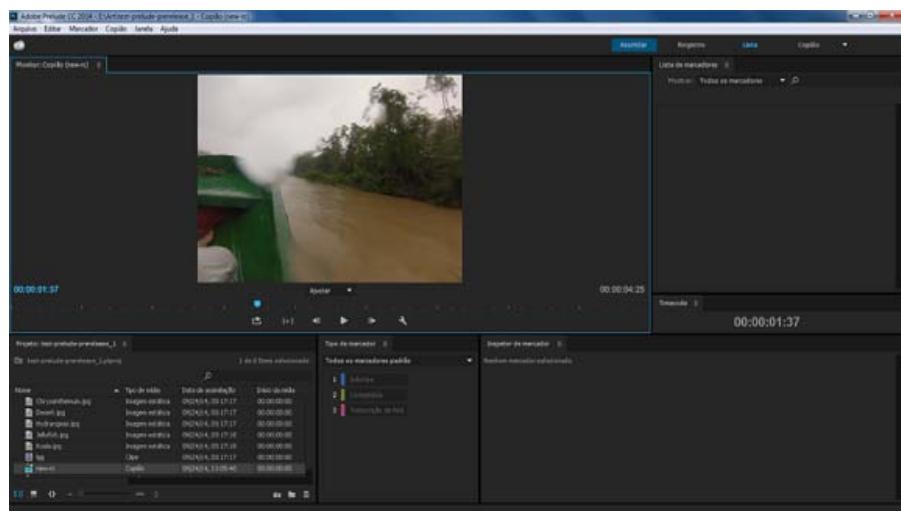


Área de trabalho Registro

A área de trabalho Registro é otimizada para adicionar metadados e criar subclipes rapidamente. Adicione marcadores e outros metadados para

organizar e procurar clipes rapidamente. É possível aproveitar os metadados ao exportar para o Adobe Premiere Pro ou outros aplicativos.

## Área de trabalho Lista

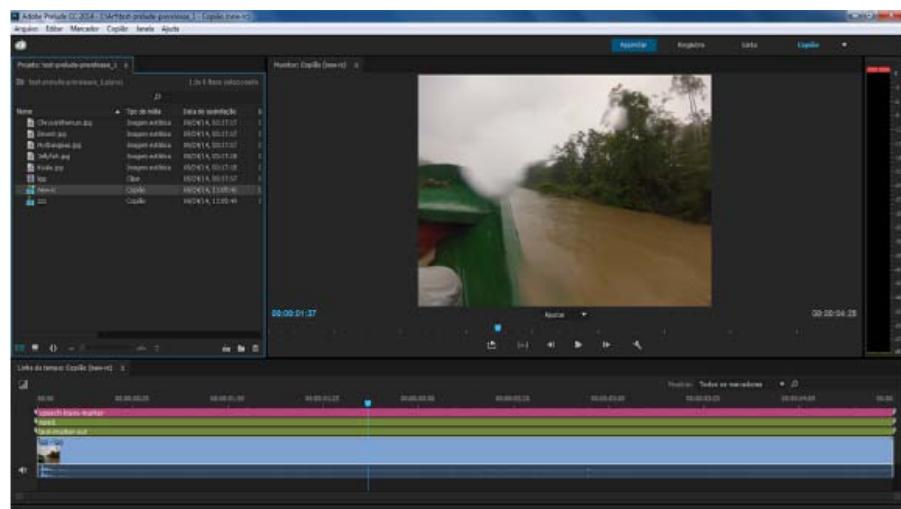


Área de trabalho Lista

No painel Projeto, você organiza conteúdo do projeto assim como usa pastas para organizar os arquivos. As caixas podem conter clipes, subclipes e cópiões. Use o painel Projeto para criar um copião e adicione subclipes com copião.

Reorganize o conteúdo no painel Projeto arrastando-o até um novo local.

## Área de trabalho Copião



Área de trabalho Copião

Abra o copião criado e adicione clipes e subclipes à linha de tempo. Quando você exporta os copões para o Adobe Premiere Pro ou outros aplicativos, as informações organizacionais e de metadados dos clipes são mantidas.

Use as opções do menu *Mostrar* para exibir marcadores de linha de tempo de maneira seletiva.

## Criar áreas de trabalho personalizadas

Use o menu Janela para acessar painéis no Prelude. Assim como em outros aplicativos Adobe, é possível fazer flutuar e fixar painéis e quadros. Também é possível criar áreas de trabalho personalizadas. Para acessar Áreas de trabalho personalizadas, selecione Janela > Área de trabalho e escolha entre as opções.

Se você tiver uma área de trabalho personalizada que usa com frequência, crie uma área de trabalho personalizada usando Janela > Área de trabalho > Nova área de trabalho. A área de trabalho personalizada é adicionada ao menu Janela > Área de trabalho. Para voltar para a área de trabalho padrão, selecione Janela > Área de trabalho > Redefinir área de trabalho atual.

**Observação:** Um quadro é um conjunto de painéis agrupados.

Reorganize o conteúdo em um painel e nos painéis arrastando-o para o novo local.

## Painéis no Prelude

Veja uma lista parcial de painéis no Prelude:

Painel	Descrição
Extensões	Contém extensões ou plug-ins para estender a funcionalidade do Prelude. Se nenhuma Extensão ou plug-in estiver disponível, essa opção é desativada.
	Exibe o nível de áudio para o filme reproduzido na linha de tempo.
Eventos	Lista avisos, mensagens de erro e outras informações para identificar e solucionar problemas.
Histórico	Use o painel Histórico para avançar para qualquer estado do projeto criado durante a sessão de trabalho atual. Cada vez que uma alteração é aplicada em qualquer parte do projeto, o novo estado do projeto é adicionado ao painel. É possível modificar o projeto do estado selecionado. Clique com o botão direito do mouse no painel Histórico para exibir as opções disponíveis. O painel Histórico é limpo quando você alterna entre um clipe aberto e um copião. Ele é também limpo quando você salva o clipe aberto ou o copião.
Lista de marcadores	Exibe todos os marcadores no filme que está aberto no momento. Esse painel também permite alterar o timecode dos pontos de Entrada e Saída ou editar a descrição do marcador.

## Painel do Monitor



Área de trabalho Monitor

Clique duas vezes em um clipe de filme no painel Projeto para abri-lo para reproduzir no painel Monitor. O monitor fornece acesso às opções de navegação e reprodução padrão. Use o timecode, os botões de reprodução ou o indicador de reprodução para navegar no filme.

A opção Reproduzir entrada-saída permite a reprodução de um filme durante todo um marcador selecionado.

*Utilize os atalhos do teclado J, K e L para visualizar o clipe de filme. Para ter maior controle, use a combinação de teclas J e K para retroceder lentamente, e as teclas K e L para avançar lentamente.*

#### Definir a qualidade de exibição

Alguns formatos são difíceis de exibir em reprodução máxima, devido à alta compactação ou alta taxa de dados. Uma resolução inferior permite a reprodução com movimento mais rápido, mas reduz a qualidade de imagem. Essas características são mais visíveis quando você visualiza AVCHD e outras mídias H.264 com base em codec. Abaixo da resolução máxima, esses formatos apresentam a correção de erro desativada e artefatos são comuns durante a reprodução. No entanto, esses artefatos não são exibidos na mídia exportada.

Use resoluções separadas de reprodução e pausa para obter mais controle sobre a experiência de monitoramento. Com gravação de alta resolução, defina a resolução de reprodução para um valor inferior (por exemplo, 1/4) para reprodução suave e defina a Resolução de pausa como Máxima. Essas configurações permitem verificar a qualidade de foco ou os detalhes de borda durante a pausa de reprodução. A depuração coloca o monitor na resolução da reprodução, e não na resolução de pausa.

1. Clique no botão Saída.
2. Selecione uma opção para Resolução de reprodução e Resolução pausada.

---

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

# Painel de tags e modelos de tags

[Sobre modelos de tags](#)

[Criando e usando um modelo de tags](#)

[Outras ações com modelos de tags](#)

[Para o início](#)

## Sobre modelos de tags

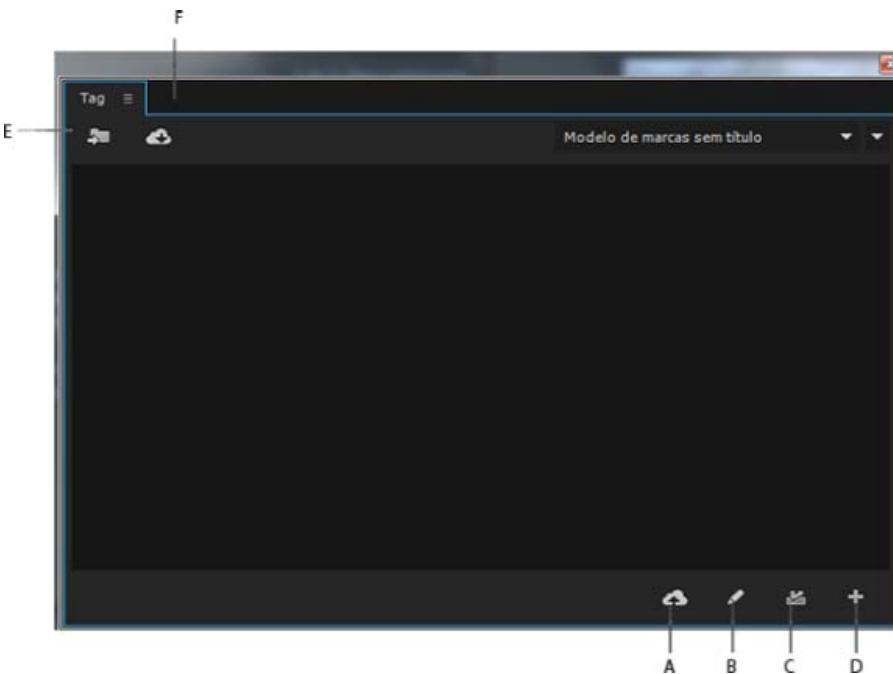
Um modelo de tags é uma coleção de botões e metadados associados que podem ser compartilhados. Ao analisar a mídia, o modelo de tags é carregado e oferece as tags usadas para registrar os ativos. Os botões são criados e organizados usando o editor de modelos de tags no Prelude.

[Para o início](#)

## Criando e usando um modelo de tags

Siga as etapas abaixo para criar, salvar e aplicar um modelo de tags.

1. Selecione Janela > Tag no menu principal.

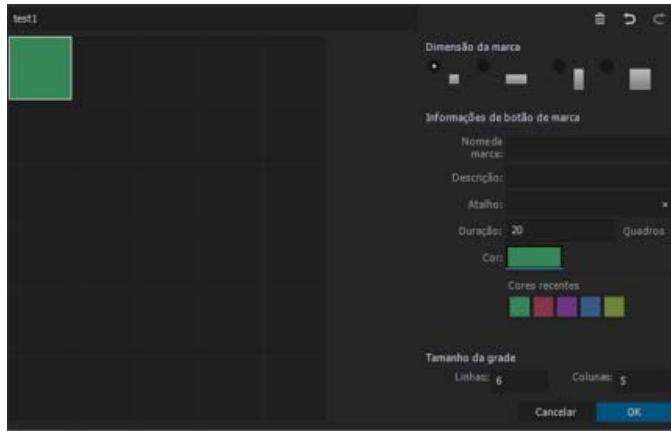


A. Fazer upload para CC B. Editar modelo C. Salvar modelo D. Criar modelo E. Importar modelo F. Fazer download a partir do CC

2. Clique em + para criar um novo modelo de tags.
3. Salvar o modelo como um arquivo JSON. Os modelos de tags são armazenados como arquivos JSON para fácil intercâmbio e compatibilidade com outros aplicativos e serviços da Web.  
Os modelos são armazenados por padrão na pasta `Adobe\Prelude\TagTemplates`. Você pode alterar o local de seus modelos salvos em uma pasta diferente.
4. Você pode criar suas tags na janela do Modelos de tags. O tamanho padrão da grade é de seis linhas e cinco colunas. Você

pode personalizar a tag com as seguintes configurações:

- Dimensão de tags: selecione uma célula na grade. Selecione o tamanho e a forma do botão para representar a tag das quatro opções disponíveis. As opções de botões são dinâmicas e, se você selecionar uma célula na grade onde um dos tamanhos de botão não é adequado, o tamanho do botão será exibido como desativado.
- Informações de botão de tag: personalize todos os botões de tags com as seguintes configurações:
  - Nome da tag: nome original (etiqueta) de cada botão de tags
  - Descrição: especifica a descrição de carga de metadados
  - Duração: a duração de um novo marcador criado na Linha de tempo entre as tags incluídas
  - Cor: o Prelude mantém um registro das sete cores recentemente usadas nos botões de tags.
- Tamanho da grade: ajusta as dimensões do modelo utilizando os controles TAMANHO DE GRADE na parte inferior da caixa de diálogo.



*Editor de modelo de tags*

5. Clique em OK para salvar as configurações do modelo de tags. O painel Tag será preenchido com os modelos de tags que foram criados.
6. Você pode utilizar o modelo de tags para marcar sua mídia.
  - Se nenhum marcador for selecionado na Linha de tempo e você criar uma nova tag, um novo marcador será criado na Linha de tempo com a tag. A duração do marcador é especificada no campo Duração do editor Modelos de tags.
  - Se um marcador for selecionado na Linha de tempo e você criar uma nova tag, ela será adicionada nos marcadores selecionados. Nenhum novo marcador será criado. O marcador selecionado manterá sua duração original.
- a. Assimile a mídia no Prelude.
- b. Abra um clipe.
- c. Reproduza o clipe. À medida que o clipe é reproduzido, clique no botão de tag que deseja adicionar ao clipe. As tags aparecem como MARCADORES DE COMENTÁRIOS na Linha de tempo e na Lista de marcadores. O nome da tag aparece como Nome do marcador no painel Lista de marcadores.

[Para o início](#)

## Outras ações com modelos de tags

### Alternar para um modelo de tags diferente

É possível carregar vários modelos de tags ao mesmo tempo. Todos os modelos de tags que serão carregados são exibidos no menu suspenso na parte superior do painel. Você pode alternar entre diferentes modelos de tags a qualquer momento.

### Importar modelos

Clique no botão Importar no canto superior esquerdo do painel Tag. Navegue até o local onde o modelo de tags está armazenado. Selecione

o modelo desejado e clique em OK para carregá-lo no Prelude.

## Baixe e carregue os arquivos

Clique em Download  para fazer download dos modelos de tags do Creative Cloud. Acesse sua conta, vá para o local onde os modelos estão armazenados e selecione-os para fazer download. Os modelos serão carregados automaticamente no painel Tag.

Para fazer upload dos modelos em sua conta da Creative Cloud, clique em Upload/Compartilhar  , acesse sua conta e salve os modelos.

## Editar modelos

Você pode editar seus modelos de tags a qualquer momento para adicionar, remover ou modificar os botões de tags. Para editar um modelo de tags, primeiro carregue e selecione o modelo de tags como o modelo atual. Clique em Editar para abrir a caixa de diálogo  Editor de modelo de tags. Faça alterações e clique em OK para salvar as alterações.

## Atribuir atalhos

É possível atribuir um atalho de teclado a cada modelo no Painel de tags.

Selecione a tag antes de usar o atalho de teclado atribuído.

1. Importar a tag.
2. Clique no ícone Editar para abrir o Painel de tags.
3. Atribua um atalho no campo Atalho.
4. Clique em OK para salvar as alterações..

*Para alternar rapidamente entre os painéis diferentes, use os atalhos de teclado **Ctrl+Shift+** para selecionar o próximo painel e **Ctrl+Shift+** para selecionar o painel anterior.*

---

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

# Importação de mídia

**Redes e mídia removível com vídeo digital**  
Solução de problemas (23-sep-13)

# Assimilação de clipes de mídia

---

## Formatos de arquivo suportados para assimilação

[Criar um projeto / Abrir um projeto existente](#)

[Assimilar clipes de filme](#)

[Renomear arquivos durante a assimilação](#)

[Adicionar metadados aos arquivos que estão sendo assimilados](#)

[Revinculação de arquivos movidos para outro local](#)

O vídeo e o áudio de uma filmadora baseada em arquivos são incluídos em arquivos digitais. A assimilação é o processo de transferência de dados de mídia de gravação e opcionalmente de transcodificação para outros formatos.

Você cria um projeto antes de assimilar clipes de filme no Adobe Prelude. O Prelude cria um arquivo de projeto (.plproj) para cada projeto criado.

Um arquivo de projeto armazena somente as referências aos arquivos de origem que são assimilados. Por esse motivo, os arquivos de projeto ficam bem pequenos.

[Para o início](#) 

## Formatos de arquivo suportados para assimilação

É possível assimilar vídeo, somente áudio (AIFF, MP3 e WAV) e ainda arquivos (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, bitmap, GIF, JPEG, PNG, TIFF e arquivos Icon) no Prelude.

**Observação:** Somente metadados estáticos são associados às imagens fixas no Prelude. Com a finalidade de inclusão em copiões, imagens fixas são atribuídas a duração padrão de 150 quadros. É possível definir a duração padrão das preferências (Preferências > Geral). Nenhum marcador é associado às imagens fixas no Prelude.

**Formato Panasonic P2** O Prelude suporta a variação Panasonic Op-Atom de MXF, com vídeos nos formatos DV, DVCPRO, DVCPRO 50, DVCPRO HD ou AVC-I.

A raiz da estrutura de arquivos P2 é uma pasta de CONTEÚDOS. Cada item de essência (um item de vídeo ou de áudio) fica contido em um arquivo de pacote MXF separado. Os arquivos de vídeo MXF estão na subpasta VÍDEO e os arquivos de áudio MXF estão na subpasta ÁUDIO. Os arquivos XML na subpasta CLIPE contêm as associações entre os arquivos de essência e os metadados associados a eles.

Para que o computador leia os cartões P2, é necessário o driver adequado, que pode ser baixado do site da Panasonic. A Panasonic também fornece o aplicativo P2 Viewer, com o qual é possível navegar e reproduzir mídia armazenada em um cartão P2.

**Observação:** Para usar determinados recursos com arquivos P2, altere primeiramente as propriedades do arquivo de somente leitura para leitura e gravação. Por exemplo, para alterar os metadados do timecode de um clipe usando a caixa de diálogo Timecode, defina primeiro as propriedades do arquivo para leitura e gravação. Use o explorador de arquivos do sistema operacional para alterar as propriedades de arquivo.

**Formatos XDCAM e AVCHD** É possível localizar os arquivos de vídeo de filmadoras XDCAM HD na pasta CLIPE, gravados no formato MXF. As filmadoras XDCAM EX gravam arquivos MP4 em uma pasta denominada BPAV.

O XMPilot é um serviço adicional opcional da Sony para algumas câmeras XDCAM HD. O Prelude traduz

metadados de Planejamento no XMPilot em metadados estáticos. Os marcadores de essência são convertidos em marcadores de comentário. Os metadados coletados e adicionados ao sistema XMPilot durante a produção são mantidos agora por meio de pós-produção.

Ao usar arquivos AVCHD, lembre-se de manter a estrutura de pastas. Os arquivos brutos MTS não podem ser registrados no Prelude.

[Para o início](#) 

## Criar um projeto / Abrir um projeto existente

Use as opções na tela de boas-vindas para criar um projeto ou abrir um projeto existente.

Se o projeto já estiver aberto no Prelude, escolha uma destas opções:

- Para criar um projeto, selecione Arquivo > Novo Projeto. Como alternativa, pressione **Ctrl+Alt+N** (Windows) ou **Cmd+Opt+N** (Mac OS). Especifique um nome e um local para o arquivo do projeto.
- Para abrir um projeto existente, selecione Arquivo > Abrir projeto. Como alternativa, pressione **Ctrl+Shift+O** (Windows) ou **Cmd+Shift+O** (Mac OS). Navegue até o local do arquivo do projeto e abra-o.

[Para o início](#) 

## Assimilar clipes de filme

É possível assimilar clipes inteiros de filme ou uma parte selecionada de clipes de filme (assimilação parcial). Também é possível transcodificar os clipes de filme selecionados com mais de uma opção de codificação.

1. Selecione Arquivo > Assimilar. Como alternativa, pressione **Ctrl+I** (Win) ou **Cmd+I** (Mac OS).

*Para assimilar os arquivos em uma caixa especificada, selecione a caixa no painel Projeto antes de clicar em Assimilar.*

2. Navegue até a pasta que contém mídia e clique na pasta. O conteúdo da pasta é exibido no painel central.

*Dica: para acessar as pastas cujo conteúdo você assimilou, use o menu acima do painel.*

3. Faça o seguinte com base em seus requisitos:

- Para exibir o conteúdo como Miniaturas, clique no botão Exibição de ícones .
- Para exibir o conteúdo em uma lista, clique no botão Exibição de lista .
- Para visualizar rapidamente o conteúdo de um clipe de filme, arraste o cursor na miniatura. Também é possível clicar na miniatura e usar o indicador de reprodução para arrastar o filme. Como alternativa, use as teclas de JKL para controlar a reprodução da miniatura selecionada.
- Para alterar o tamanho da miniatura de clipes de filme no painel, use a barra deslizante Zoom .
- Para exibir arquivos de um tipo de arquivo específico, selecione uma opção no menu Arquivos do tipo. Repita o procedimento para selecionar mais de uma opção. Por padrão, todos os tipos de arquivo que o Prelude suporta são exibidos.
- Para exibir arquivos de uma origem específica, selecione uma opção no menu Exibir como. Em caso de assimilação a partir de um dispositivo, certifique-se de que esteja conectado ao computador.
- Para selecionar clipes para assimilação, clique na caixa de seleção correspondente. Clique em Marcar tudo para selecionar todos os clipes para assimilação.

4. Para assimilar uma parte específica de um clipe (assimilação parcial), clique na miniatura correspondente. Use os atalhos de teclado JKL ou arraste o indicador de reprodução para navegar no clipe. Pressione I e O nas posições desejadas para definir pontos de Entrada e Saída.

Ao usar esse recurso, lembre-se de ativar a opção Transcodificar. A transcodificação é necessária para assimilação parcial.

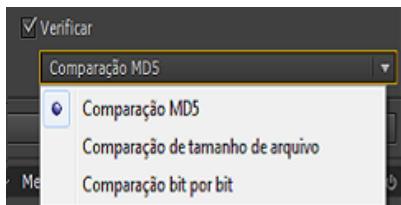
5. Para especificar um local para os arquivos assimilados, selecione Transferir clipes para o destino e faça o seguinte:
  1. Para alterar a pasta dos arquivos transferidos, selecione Procurar o local no menu Destino principal e selecione uma pasta de destino.
  2. (Opcional) Para criar uma subpasta para os arquivos transferidos na pasta selecionada, clique em Adicionar subpasta. Especifique um nome para a subpasta. Criar uma subpasta pode levar à substituição de arquivos com o mesmo nome.
6. Para transferir arquivos de mídia sem transcodificação, deixe a opção Transcodificar desmarcada.

Para garantir que os arquivos copiados correspondam ao documento, selecione Verificar. Essa opção só está disponível para o Destino principal e quando a opção Transcodificar está desativada.

Comparação do MD5: realiza uma verificação MD5 e garante que o arquivo de origem seja igual ao arquivo assimilado.

**Comparação de tamanho de arquivo:** verifica se o tamanho do arquivo ingerido é igual ao tamanho do clipe de filme original.

**Comparação bit a bit:** faz uma verificação de CRC e verifica se a soma de verificação do arquivo de origem é a mesma que a do arquivo assimilado. Se os arquivos forem diferentes, as somas de controle não vão corresponder e o teste vai falhar.



Verificação MD5 para arquivos assimilados

7. Para especificar as configurações de transcodificação para arquivos assimilados, selecione Transcodificar. Use os submenus para especificar as predefinições para transcodificar os arquivos. Para especificar predefinições adicionais, adicione as predefinições do Adobe Media Encoder. As predefinições são refletidas no Prelude.

Caso tenha o Adobe Premiere Pro instalado no computador, selecione Juntar clipes para combinar vários clipes selecionados em um único clipe de filme. Especifique um nome para o clipe de filme. Depois de assimilado, o clipe que acabou de ser unido será exibido no painel Projeto.

8. Para transcodificar os arquivos selecionados em mais de um formato ou transferir arquivos para vários locais, clique em Adicionar destino. Repita o procedimento.

**Observação:** Apenas arquivos transferidos para o destino principal aparecem no painel do projeto do Prelude quando a assimilação está completa.

9. Clique em Assimilar.

Os arquivos são transcodificados usando o Adobe Media Encoder. Os arquivos transcodificados são exibidos na pasta de destino depois que o processo de transcodificação está completo.

Para pausar ou cancelar a transcodificação, use os botões correspondentes na barra de progresso.

[Para o início](#)

## Renamear arquivos durante a assimilação

Antes de renomear arquivos, crie uma predefinição com base em vários parâmetros fornecidos pelo Prelude. Use também a predefinição para renomear os arquivos selecionados durante a assimilação.

A renomeação de arquivos do disco funciona conforme o pretendido com arquivos simples, como QuickTime, e quando Transferir clipes para o destino é ativado.

Os arquivos que fazem parte de uma estrutura de pastas complexa (como P2) não são renomeados. Nesses casos, o novo nome aparece no projeto do Prelude porque o novo nome está salvo nos metadados (Centro de Dublin > Título) e é exibido como o nome do clipe.

1. No painel Renomeação de arquivo da caixa de diálogo Assimilar, selecione Renomear arquivos.
2. Siga um destes procedimentos:
  - Para aplicar a nova predefinição de renomeação aos clipes de filme copiados para o destino principal e copiados em destinos adicionais, selecione Aplicar a todos os destinos.
  - Para aplicar a nova predefinição de renomeação somente aos clipes assimilados no destino principal, selecione Aplicar ao destino principal apenas.
3. Para criar uma predefinição para nomear arquivos, faça o seguinte:
  1. Clique no ícone da seta para baixo ao lado da lista de predefinições de renomeação e escolha Nova predefinição.
  2. Clique no ícone "+" para adicionar um elemento à predefinição de nomeação personalizada. Selecione um dos seguintes:
    - O Autoincremento aumenta o número associado ao nome à medida que os arquivos são nomeados. É possível escolher incrementar nomes em incrementos de 1, 01, 001 ou 0001.
    - Em Texto personalizado, digite o texto com base em seus requisitos. Por exemplo, o texto pode corresponder a um nome de projeto ou um separador entre dois elementos.
    - A Data usa o carimbo de data e hora associado aos arquivos para nomear os arquivos.
    - O Nome do arquivo usa o nome de arquivo original (sem extensão) como um elemento no novo nome.
  3. Clique em Salvar para salvar a predefinição. Digite um nome para a predefinição. Certifique-se de que o nome não contenha espaços.
  4. Para adicionar mais elementos, clique no botão "+" novamente.
4. Para voltar ao painel Renomeação de arquivo sem salvar as alterações, clique em "x". Para excluir uma predefinição, clique no ícone Lixeira.

## **Editar predefinições de nomeação de arquivo**

1. Selecione a predefinição no menu.
2. Clique no ícone da seta para baixo ao lado do menu e selecione Editar.
3. Edite os valores conforme necessário e clique em Salvar.
4. Para salvar a predefinição com um nome diferente, selecione Salvar como. Digite um novo nome para a predefinição.

*É possível armazenar a predefinição de Metadados de arquivos em um local no sistema que evite que outros usuários alterem a predefinição. O local compartilhado é*

*C:\Users\Public\Documents\Adobe\Prelude\3.0\Presets\Metadata (Windows) e /Users/Shared/Adobe/Prelude/3.0/Presets/Metadata (Mac OS).*

## **Compartilhar predefinições de nomeação de arquivos**

As convenções de nomeação consistentes podem ser muito úteis em fluxos de trabalho colaborativos. Após criar uma predefinição em um local especificado, é possível compartilhá-la com vários usuários. As pessoas com quem você compartilhou a predefinição podem importar o arquivo de predefinição no Prelude. Após a importação, o Prelude copia a predefinição para um local apropriado no computador.

Para importar uma predefinição, clique na seta para baixo ao lado do menu Predefinição e selecione Importar predefinição. Selecione as predefinições a serem importadas e clique em Abrir.

Todas as predefinições são armazenadas em um local específico no computador. Para localizar as predefinições em seu computador, clique no ícone da seta para baixo ao lado do menu Predefinição e selecione Mostrar no Explorer ou Mostrar no Finder.

[Para o início](#)

## Adicionar metadados aos arquivos que estão sendo assimilados

É possível adicionar metadados a clipes de filme antes de assimilá-los no Prelude. Os metadados são refletidos no painel Metadados.

Semelhante a renomear arquivos durante a assimilação, você cria um formulário (ou esquema) personalizado a ser aplicado a todos os clipes assimilados como metadados XMP. As predefinições de metadados podem ser compartilhadas e importadas. O compartilhamento de metadados ajuda a estabelecer conjuntos de metadados consistentes que as equipes podem aproveitar para organizar ativos e conteúdo.

1. No painel Metadados de arquivo da caixa de diálogo Assimilar, selecione Adicionar metadados de arquivo.
2. Siga um destes procedimentos:
  - Para aplicar a nova predefinição aos clipes de filme copiados para o destino principal e copiados e salvos em destinos adicionais, selecione Aplicar a todos os destinos.
  - Para aplicar a nova predefinição somente aos clipes assimilados ao destino principal, selecione Aplicar ao destino principal apenas.
3. Para criar uma predefinição, faça o seguinte:
  1. Clique no ícone na seta para baixo ao lado da lista de predefinições de metadados e escolha "Nova predefinição".
  2. Clique no ícone "+" para adicionar um campo de metadados.
  3. Digite um nome para o campo de metadados. Certifique-se de que o nome não contenha espaços.
  4. Para campos obrigatórios, clique na caixa de seleção ao lado do asterisco (\*).
  5. Opcionalmente, em Inserir valor de metadados, insira o valor para a predefinição.
  6. Clique em Salvar para salvar a predefinição.
  7. Para adicionar mais campos, clique no botão "+" novamente.

**Observação:** O nome de metadados e o valor de metadados juntos são chamados de par de metadados ou par de valor-chave. É possível optar por dar um valor padrão ao nome ou adicionar o valor dinamicamente durante a assimilação.

4. Para editar uma predefinição, faça o seguinte:
  1. Selecione uma predefinição no menu.
  2. Clique no ícone da seta para baixo ao lado do menu e selecione Editar.
  3. Edite os valores conforme necessário e clique em Salvar.
  4. Para salvar a predefinição com um nome diferente, selecione Salvar como. Digite um novo nome para a predefinição.
5. Para importar uma predefinição, clique na seta para baixo ao lado do menu Predefinição, e selecione Importar predefinição. Selecione as predefinições a serem importadas e clique em Abrir.

Todas as predefinições são armazenadas em um local específico no computador. Para localizar as predefinições em seu computador, clique no ícone da seta para baixo ao lado do menu Predefinição e selecione Mostrar no Explorer ou Mostrar no Finder.

*Quando colaborar, é possível compartilhar predefinições com outros editores.*

6. Para voltar ao painel Metadados sem salvar as alterações, clique em “x”. Para excluir uma predefinição, clique no ícone Lixeira.

*É possível armazenar a predefinição de Metadados de arquivos em um local no sistema que evite que outros usuários alterem a predefinição. O local compartilhado é*

*C:\Users\Public\Documents\Adobe\Prelude\3.0\Presets\Metadata (Windows) e /Users/Shared/Adobe/Prelude/3.0/Presets/Metadata (Mac OS).*

[Para o início](#) 

## Revinculação de arquivos movidos para outro local

O arquivo do projeto contém referências ao local dos arquivos assimilados. Se você mover esses arquivos para outro local no computador, eles não ficarão mais disponíveis em seu projeto. Para continuar usando arquivos movidos para seu projeto, revincule-os usando as opções no Prelude.

Quando você abre um projeto que contém os arquivos que se moveram desde a última vez que você abriu o projeto, uma lista desses arquivos é exibida. Clique em Sim para revincular os arquivos especificando seu local atual. Se você não quiser revincular os arquivos, pode revinculá-los manualmente mais tarde.

1. No painel Projeto, clique com o botão direito do mouse no arquivo com o ícone offline  e selecione Revincular. Para selecionar vários arquivos existentes no mesmo local, use Ctrl-clique/Cmd-clique ou Shift-clique.
2. Navegue até a pasta que contém os arquivos e selecione um arquivo. O Prelude usa esse local para revincular todos os arquivos restantes na seleção.
3. Clique em Abrir.

---

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

## Registro de clipes de filme

# Registro de clipes de filme

---

[Tutorial em vídeo](#)

[Tipos de marcadores](#)

[Usar a linha de tempo](#)

[Registro de clipes de filme \(fluxo de trabalho acionado pelo teclado\)](#)

[Registro de clipes de filme \(fluxo de trabalho acionado pelo menu\)](#)

[Criar um modelo de marcador](#)

[Adicionar metadados a um clipe de filme](#)

[Importar e exportar metadados](#)

[Usar a Creative Cloud para fazer upload e download de metadados de ativos](#)

Use os recursos de registro do Adobe Prelude para criar subclipes e adicionar marcadores temporais. Os marcadores temporais contêm dados sobre uma parte específica do clipe de filme. Para adicionar metadados estáticos ao clipe, use o painel Metadados.

As informações de registro e os metadados adicionados são capturados em um arquivo XMP. Para alguns formatos como QuickTime (.mov), as informações de XMP são criadas no arquivo de mídia. Para formatos sem suporte de gravação no arquivo de mídia, como MXF, o XMP é gravado em um arquivo auxiliar. O arquivo auxiliar é armazenado no mesmo local do arquivo de mídia.

[Para o início](#)

## Tutorial em vídeo

Para exibir o vídeo no modo de tela cheia, clique em  no vídeo.

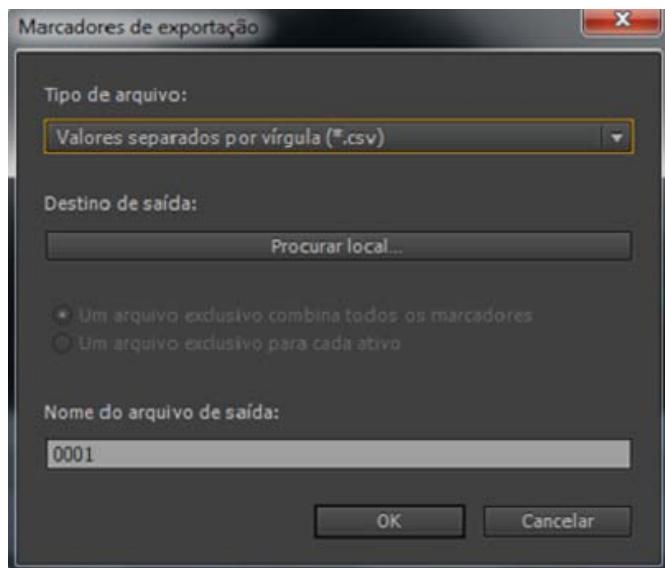
[Para o início](#)

## Tipos de marcadores

Tipo de marcador	Descrição
Subclipe	Para criar pontos de Entrada e Saída de subclipes. Quando você salva o projeto, os subclipes aparecem na exibição Projeto.
Comentário	Um comentário ou uma nota sobre a parte selecionada do clipe de filme.
Ponto de sinalização do Flash	Provoque eventos externos, como a sincronização de gráficos, fornecendo mais opções de navegação. e carregando outros arquivos de vídeo.
Link da Web	Para adicionar um URL que fornece mais informações sobre a parte selecionada do clipe de filme.
Capítulo	Esses marcadores, quando importados para um software, como o Encore e o Adobe Premiere Pro, serão usados para criar pontos de capítulo.

## Exportar marcadores

Também é possível exportar os marcadores dos ativos selecionados como um arquivo de texto CSV ou uma página HTML bem-formatada (Arquivo > Exportar > Marcadores).



Exportar marcadores

[Para o início](#)

## Usar a linha de tempo



Painel Linha de tempo

A. Opção para silenciar o áudio B. Faixa de áudio C. Faixa de vídeo D. Marcador E. Indicador de tempo atual (CTI) F. Opção para localizar marcadores

Os marcadores em um clipe de filme aparecem nas faixas acima da linha de tempo. Mova o cursor para cima de um clipe de filme para exibir informações sobre o clipe.

- Use o Indicador de tempo atual/Indicador de reprodução para arrastar o clipe de filme ou para mover rapidamente para um ponto específico no clipe.
- Use as opções no menu Mostrar para exibir marcadores específicos adicionados ao clipe de filme.
- Digite as informações de marcador no campo Pesquisar para procurar um marcador.
- Use a opção Zoom para aplicar mais ou menos zoom às faixas na exibição de linha de tempo.
- Utilize os atalhos do teclado I e O para definir pontos de entrada e saída para marcadores.

## Registro de clipes de filme (fluxo de trabalho acionado pelo teclado)

1. Para abrir rapidamente a área de trabalho de Registro padrão, pressione **Alt+Shift+2** (Windows) ou **Opt+Shift+2** (Mac OS).
2. Arraste um clipe de filme do painel Projeto para a linha de tempo ou clique duas vezes em um clipe no painel Projeto. Uma marca de seleção aparece no clipe de filme indicando que ele está aberto.
3. Reproduza o filme. Utilize atalhos do teclado JKL para percorrer quadros.
4. Usando o teclado principal, pressione as teclas a seguir para adicionar os marcadores correspondentes:
  - Para adicionar um marcador de subclipe, pressione 1.
  - Para adicionar um marcador de comentário, pressione 2.
  - Para adicionar um marcador Ponto de sinalização do Flash, pressione 3.
  - Para adicionar um Marcador de link da Web, pressione 4.
  - Para adicionar um Marcador de capítulo, pressione 5.

**Observação:** Se você tiver personalizado a lista de marcadores ou de modelos de marcador, o painel Tipo de marcador mostrará o número correto do teclado ao lado de cada botão do marcador.

5. Insira as informações no painel Inspetor de marcador.

Por exemplo, é possível alterar os nomes padrão atribuídos aos subclipes. Também é possível editar os nomes e as descrições de marcadores no campo de texto, também chamado de Heads Up Display (HUD), exibido acima da linha de tempo.

**Observação:** Para definir os pontos de Entrada e Saída do marcador quando a opção Heads Up Display for ativada, use **Alt+I/Alt+O** (Windows) ou **Opt+I/Opt+O** (Mac OS).

Use a tecla **Alt/Opt** junto com as teclas **JKL** para controlar a reprodução, ou com **H** para retornar o número de segundos definido em Preferências. Solte **Alt/Opt** para continuar digitando na HUD. Pressione a tecla **Enter/Return** para fechar a HUD.

Se você adicionar marcadores de subclipes, os subclipes aparecerão no painel Projeto após salvar o clipe.

Para ativar um canal de áudio durante a reprodução, clique com o botão direito do mouse/clique ctrl no áudio na linha de tempo e escolha Silenciar o canal de áudio. Como alternativa, clique no botão Mudo à esquerda do canal de áudio.

## Registro de clipes de filme (fluxo de trabalho acionado pelo menu)

1. Selecione Janela > Área de trabalho > Registro.
  2. Arraste um clipe de filme do painel Projeto para a linha de tempo, ou clique duas vezes no painel Projeto. Uma marca de seleção aparece no clipe de filme indicando que ele está aberto.
- No painel Tipo de marcador, clique no marcador que deseja adicionar. O marcador aparecerá na faixa acima do clipe de filme. A posição é definida com base nas preferências definidas para a duração do marcador.
3. Siga um destes procedimentos:
    - Use os botões Definir ponto de entrada e Definir ponto de saída para definir o intervalo de tempo para o marcador adicionado.
    - Use o Timecode no painel Inspetor de marcador para definir os pontos de Entrada e

- Saída para o marcador. Arraste o cursor sobre o Timecode para alterar o valor, ou clique para inserir um valor.
- Mova o Indicador de tempo atual / Indicador de reprodução para numa posição em que deseja definir o marcador de Entrada ou Saída. Pressione I para definir o ponto de Entrada e O para definir o ponto de Saída.

- Insira as informações no painel Inspetor de marcador. Por exemplo, é possível alterar os nomes padrão atribuídos aos subclipes. Também é possível editar os nomes e as descrições de marcadores no campo Heads Up Display (HUD), exibido acima da linha de tempo.

*Arraste para mover os marcadores adicionados à linha de tempo. Para selecionar e navegar entre os marcadores, use as opções do menu Marcador.*

Se você adicionar marcadores de subclipes, os subclipes aparecerão no painel Projeto após salvar o clipe.

[Para o início](#)

## Criar um modelo de marcador

Um modelo de marcador é como uma predefinição para um tipo de marcador; não é um novo tipo de marcador personalizado.

Por exemplo, para identificar partes utilizáveis de um clipe de filme, você usa frequentemente o marcador de comentário com o rótulo Boa tomada. Ao salvar um marcador de comentário como um modelo, o Prelude cria um botão no painel Tipo de marcador. Quando você clica nesse botão, um marcador de comentário rotulado Boa tomada é adicionado ao clipe de filme.

Os atalhos do teclado para os novos marcadores dependem da sua sequência no painel Tipo de marcador. Para um botão que é o sexto inserido na sequência, use 6 como atalho do teclado.

- Selecione um marcador no painel Linha de tempo que deseja salvar como modelo.
- Selecione Marcador > Salvar marcador como modelo.
- Digite um nome para o modelo de marcador. Esse nome é usado para o rótulo do botão.

[Para o início](#)

## Adicionar metadados a um clipe de filme

- Selecione um clipe ao qual deseja adicionar metadados.
- Selecione Janela > Metadados.
- No painel Metadados, digite as informações necessárias para o clipe de filme selecionado.

**Observação:** O painel Metadados não tem o botão Salvar. Todas as informações adicionadas são salvas automaticamente.

[Para o início](#)

## Importar e exportar metadados

O arquivo exportado XMP contém todos os metadados do clipe de filme aberto, incluindo informações de registro. É possível importar e aplicar os metadados e timecode no arquivo XMP em um clipe de filme no Prelude.

## Importar metadados

1. Selecione Janela > Metadados não associados.
2. Clique em Importar e abra o arquivo XMP. É possível abrir mais de um arquivo XMP. Os marcadores do arquivo são exibidos.
3. Siga um destes procedimentos:
  - Selecione Posição atual do player para inserir os marcadores importados do arquivo XMP no local do Indicador de tempo atual.
  - Selecione Hora de início do marcador para especificar a localização de marcadores com base na hora de início que lhes foi atribuída.

## Exportar metadados

Para salvar as informações de metadados no arquivo, selecione Arquivo > Salvar metadados como. O arquivo será salvo como um arquivo XMP.

[Para o início](#)

## Usar a Creative Cloud para fazer upload e download de metadados de ativos

É possível fazer upload de metadados de ativos na Creative Cloud como um arquivo XMP. Em seguida, é possível baixar o arquivo XMP para outro computador ou dispositivo e aplicar os metadados aos ativos. Os metadados são baixados no painel Metadados não associados.

- Clique com o botão direito do mouse no arquivo cujos metadados deseja fazer upload para a Creative Cloud e selecione Fazer upload de metadados para a Creative Cloud.
- Para fazer download de metadados XMP da nuvem, selecione Janela > Metadados não associados. Clique em Download do ícone da Creative Cloud.

## Alterar as configurações padrão para os marcadores

- Alterar as configurações gerais

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

# Copiões

# Trabalhar com o Adobe Prelude

---

É possível usar o Adobe Prelude para inserir clipes, transcodificar gravação, criar marcadores de subclipes e cortes ásperos e, em seguida, importar esses dados para o Adobe Premiere Pro.

É possível usar a nomenclatura de clipe e os recursos de metadados do Prelude para criar rapidamente subclipes, criar uma montagem de corte áspero e enviar para o Premiere Pro como uma sequência para edição imediata. Em seguida, é possível exportar cortes ásperos, clipes, subclipes e compartimentos do Prelude para um projeto do Adobe Premiere Pro para edição.

*Para obter mais informações sobre como usar o Adobe Prelude, consulte [Ajuda do Adobe Prelude](#).*

[Para o início](#) 

## Exportar arquivos do Adobe Prelude

É possível exportar cortes ásperos, clipes, subclipes e compartimentos do Prelude para um projeto do Adobe Premiere Pro ou um arquivo FCP XML. Como alternativa, é possível enviar o copião para o Adobe Premiere Pro diretamente para edição.

A organização e as informações de metadados do Prelude são transportadas para o Adobe Premiere Pro. Esse fluxo de trabalho contínuo reduz o tempo e os esforços de pós-produção ao criar o corte final de um filme.

### Exportar um projeto Premiere Pro ou um arquivo Final Cut Pro XML

Para exportar arquivo de projeto Premiere Pro que contém clipes, subclipes, marcadores e cortes ásperos do Adobe Prelude, faça o seguinte:

O arquivo é exportado. Agora é possível importar ou abrir o arquivo de projeto no Adobe Premiere Pro.

1. Escolha Arquivo > Exportar.
2. A caixa de diálogo Exportar é aberta.
3. Escolha o destino para o arquivo de projeto.
4. Nomeie o arquivo de projeto e clique na caixa de seleção de ativação.
5. No menu Tipo, escolha um tipo de arquivo XML do Premiere Pro ou do Final Cut Pro 7.
6. Opcional: exporte a mídia associada clicando na caixa de seleção de ativação e criando um nome de pasta.
7. Clique em OK

## Recursos

- [Ajuda do Adobe Prelude](#)
- [Tutorial em vídeo: O que é o Adobe Prelude?](#)
- [Tutorial em vídeo: Uma visão geral da interface](#)
- [Tutorial em vídeo: Marcadores e importação do Prelude melhorados](#)
- [Tutorial em vídeo: Compartilhar clipes e copiões diretamente com o Adobe Premiere Pro](#)
- [Tutorial em vídeo: Adicionar comentários](#)

---

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

# Copiões

---

[Criar um copião](#)

[Adicionar marcadores em um copião](#)

[Adicionar narração a copões](#)

[Abrir o copião em outros aplicativos](#)

Um copião é uma sequência com base em linha de tempo de clipes de vídeo e áudio utilizada como um processo de edição básica de um ou mais clipes antes que a sequência final seja concluída. Os processos de edição incluem recortes, seleção de clipes, e classificação e solicitação de clipes.

[Para o início](#)

## Criar um copião

1. Selecione Arquivo > Criar copião.
2. Digite um nome para o arquivo (.arcutx) do copião e clique em Salvar.
3. Clique duas vezes no copião do painel Projeto para abri-lo nos painéis Linha de tempo e Monitor.
4. Selecione os clipes de filme ou subclipes para adicionar ao copião.
5. Selecione Arquivo > Adicionar ao copião. Os clipes de filme são adicionados à Linha de tempo na ordem de seleção. Como alternativa, arraste os clipes de filme para a Linha de tempo.
6. Use as opções no menu Copião para selecionar ou reorganizar os clipes de filme em copião.
7. Salve o projeto para salvar alterações do arquivo de copião.

*Para criar uma cópia do copião, selecione Arquivo > Salvar copião como e salve o arquivo de copião com um nome diferente.*

**Observação:** As versões de outubro de 2014.1 e posteriores do Prelude CC salvam arquivos do copião com a extensão .arcutx. As versões anteriores do Prelude CC salvam arquivos do copião com a extensão .arcut.

[Para o início](#)

## Adicionar marcadores em um copião

1. Abra um clipe que contenha marcadores na linha de tempo. Abra o copião em segundo plano.
2. Selecione os marcadores a serem adicionados ao copião.
3. Selecione Copião > Adicionar marcadores selecionados.

Os marcadores são adicionados ao copião aberto na linha de tempo.

*Quando um copião e um clipe que contenha marcadores do subclipe estiverem abertos no painel Linha de tempo, selecione os marcadores do subclipe no clipe e adicione-os ao copião.*

[Para o início](#)

## Adicionar narração a copiões

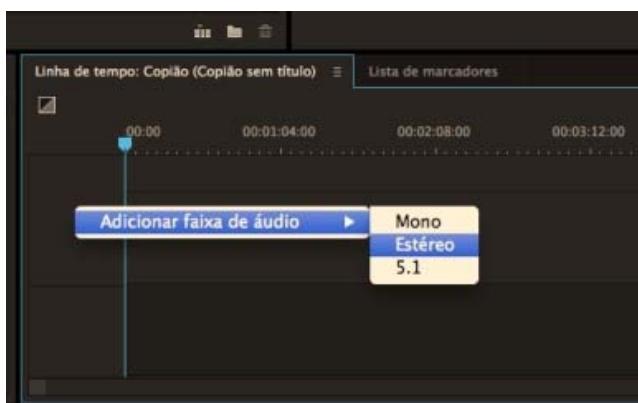
Você pode gravar e adicionar narrações aos copiões. Embora o Prelude permita adicionar separadamente o clipe de áudio, você pode utilizar o recurso de narração para gravar um clipe de áudio rapidamente.

Você pode gravar e sobrepor narrações em gravações de vídeo durante o processo de edição básica antes que a sequência final seja concluída. O Adobe Prelude também permite adicionar várias narrações a um copião.

Para gravar narrações em um copião, execute as seguintes ações:

### Adicionar uma faixa de áudio

1. Selecione **Copião > Criar um copião** para criar um copião e abra-o na linha de tempo.
2. Na Linha de tempo, clique com o botão direito do mouse > selecione **Adicionar faixa de áudio** no menu de contexto.
3. Você pode optar por adicionar uma faixa **Mono, Estéreo** ou **5.1**.



### Especificar configurações de gravação da narração

1. Clique no botão direito em uma **Faixa de áudio** e selecione **Configurações de gravação da narração** no menu de contexto.
2. Digite ou modifique as seguintes configurações:

**Nome** Nome da faixa de áudio.

**Origem** Selecione o hardware de áudio correto para a narração. Selecione o hardware de áudio correto para a narração. A Opção de origem detecta automaticamente todo o hardware de áudio conectado ao sistema.

**Contagem regressiva de sinais sonoros** Permitir que o Prelude forneça sinais sonoros antes de gravar a faixa de áudio de voice over.

**Entrada** Canais de áudio disponíveis para o hardware de áudio selecionado na opção Origem.

**Pré-rolagem** Ative e especifique a pré-rolagem para voz. A contagem pré-rolagem é uma sinalização visual para conferir tempo a você para preparar e iniciar a gravação. A gravação é iniciada após a contagem atingir zero.

**Pós-rolagem** Ative e especifique a pós-rolagem para voz. A contagem pós-rolagem é uma indicação visual que mostra o final da gravação.

**Áudio capturado** Especifique ou navegue até o local onde deseja salvar arquivos de áudio gravados.

**Audiômetro** Use o Audiômetro para testar o microfone e outros dispositivos de áudio conectados ao computador. As flutuações no Audiômetro confirmam que o dispositivo de áudio está funcionando corretamente.

3. Clique em **Fechar** para sair da caixa de diálogo **Configurações de gravação de narração**.

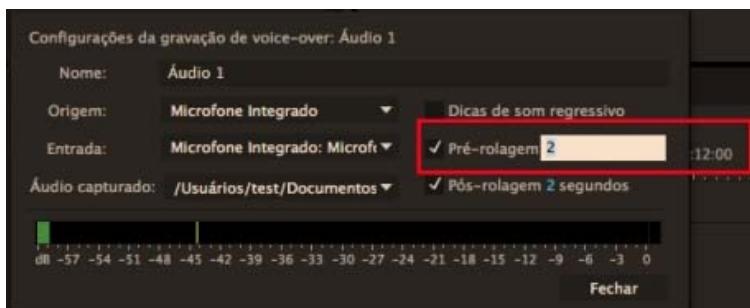
### Definir o local do áudio capturado

1. Clique com o botão direito na faixa de áudio e selecione **Configurações de gravação de narração**.
2. Utilize o campo **Áudio capturado** para especificar ou navegar até um local no computador no qual você deseja salvar os arquivos de áudio gravados.
3. Clique em **Fechar**.

### Gravar uma narração

Você pode gravar uma narração sobre uma faixa de áudio diretamente a partir da Linha de tempo seguindo estas etapas:

1. Adicione uma faixa de áudio (consulte [Adicionar faixa de áudio](#)) ou selecione uma atual na qual você deseja gravar a narração.
2. Inicie um fluxo de trabalho de gravação de voice over, posicionando o indicador de reprodução no ponto em que deseja inserir a narração.
3. Ativar a contagem de pré-rolagem. Assim que você posicionar o indicador de reprodução, o fluxo de trabalho de gravação de voice over começará. Uma contagem de pré-rolagem aparecerá como sobreposição no Monitor. Você pode especificar as contagens de pré-rolagem e pós-rolagem na caixa de diálogo Configurações de gravação de voice over.



Acesse as configurações de narração da Linha de tempo

4. Clique no botão no cabeçalho da faixa de áudio para iniciar a gravação. Use os controles de reprodução no monitor para pausar/continuar a gravação.

**Observação:** Ao usar um intervalo predefinido de entrada/saída, você não precisa clicar

*no botão Gravar narração. A gravação começa automaticamente quando o indicador de reprodução atingir o ponto na Linha de tempo.*

5. Clique no botão  para terminar a gravação.

Após a conclusão da gravação, um arquivo de áudio de gravação será criado. O arquivo de áudio é importado como um novo item no painel Projeto.

[Para o início](#) 

## Abrir o copião em outros aplicativos

Caso tenha o Adobe Premiere Pro instalado no mesmo computador que o Prelude, será possível enviar o copião diretamente para o Premiere Pro.

Para criar um arquivo para uso em aplicativos como o Premiere Pro ou Final Cut Pro em execução em um computador diferente, use a opção Exportar.

1. No painel Projeto, selecione o copião e outros clipes ou caixas que você deseja enviar ao Adobe Premiere Pro.
2. Selecione Arquivo > Enviar para o Premiere Pro.

O Adobe Premiere Pro se abre e pergunta se você deseja salvar o novo projeto. Se o Adobe Premiere Pro estiver aberto no computador, os itens do Prelude aparecerão no projeto aberto.

3. O copião é exibido no painel Projeto. Clique duas vezes no copião do painel Projeto.

Todos os marcadores adicionados no Prelude estão disponíveis no Premiere Pro. É possível editar marcadores adicionados no Prelude no Premiere Pro.

## Exportar para outros aplicativos

1. No painel Projeto, selecione o copião e outros clipes ou caixas que deseja exportar.
2. Selecione Arquivo > Exportar > Projeto.
3. No menu Destino, execute um dos seguintes procedimentos:
  - Selecione Disco local para salvar o projeto exportado no computador.
  - Selecione Servidor de FTP para fazer upload dos arquivos exportados em um servidor de FTP.
4. Digite um nome para o projeto exportado.
5. No menu Tipo, selecione Premiere Pro ou XML do Final Cut Pro para edição final.
6. Selecione Mídia para exportar o arquivo de projeto junto com sua mídia associada. O Prelude exporta arquivos de mídia para uma subpasta no local especificado. É possível editar o nome padrão que o Prelude atribui à subpasta.
7. Clique em OK. Siga um destes procedimentos com base em sua escolha para salvar em um disco local ou no servidor de FTP.
  - Selecione um local no computador para salvar o arquivo exportado.
  - Insira os detalhes do servidor de FTP para armazenar o arquivo exportado.

Navegue até à pasta ou diretório para o qual você exportou o projeto. Abra o projeto do Adobe Premiere Pro ou o arquivo XML do Final Cut Pro.

## Copião e editar em qualquer lugar (EA)

- [Usar o copião com EA](#)



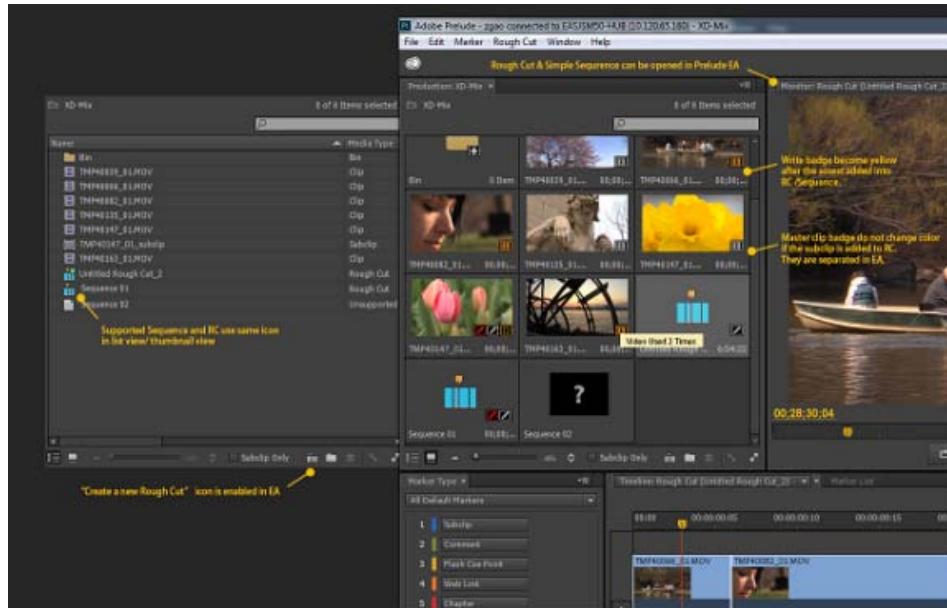
As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

# Copião e Edit Anywhere (EA)

A versão de junho de 2014 do Prelude CC permite que você crie e edite um filme de corte bruto em produção de EA (Editar em qualquer lugar) e compartilhe os cortes brutos com outros usuários. Antes, você podia apenas abrir o clipe e adicionar marcadores e metadados para organizar e procurar subclipes.

O recurso de Corte bruto de EA também permite que você compartilhe seus cortes brutos com outros aplicativos da Adobe, como o Premiere Pro e o After Effects.



[Para o início](#)

## Logon no servidor de EA

1. Clique em Arquivo > Adobe Anywhere > Efetuar login... para entrar no servidor do Adobe Anywhere.
2. Digite o nome do servidor, o nome de usuário e a senha.

**Observação:** Quando estiver conectado ao servidor de EA, o título do painel Projeto mostra **Produção: nome do projeto**, enquanto quando você está no modo local, que é quando você não está conectado ao servidor de EA, o painel Projeto mostra **Projeto: nome do projeto**.

[Para o início](#)

## Adicionando e excluindo clipes do copiões

Observe os seguintes pontos ao adicionar e excluir clipes dos copiões:

- A taxa de quadros da sequência do copião deve ser a mesma do primeiro subclipe.
- A taxa de quadros da sequência do copião não será alterada se os subclipes forem reclassificados no copião.
- A taxa de quadros da sequência do copião não será alterada se o primeiro subclipe for

excluído.

- A taxa de quadros da sequência do copião poderá ser alterada se todos os subclipes forem excluídos e um novo for adicionado.
  - Os clipes somente de áudio, as imagens e os subclipes com arestas sólidas podem ser adicionados ou excluídos de um corte bruto.
  - Um clipe ou um subclipe independente não pode ser adicionado a um corte bruto.
- 
- Quando um subclipe é excluído de um corte bruto, o subclipe é excluído do painel Projeto e do corte bruto. O marcador também é excluído.
  - Quando um marcador de subclipe é excluído um subclipe ou clipe mestre já aberto, o marcador e o subclipe são excluídos do corte bruto.
  - Quando você clica duas vezes em um subclipe de um corte bruto, o subclipe correspondente é aberto, o CTI (Indicador de Tempo Atual) se move para o subclipe e o subclipe é realçado.
  - Quando um marcador selecionado é adicionado a um corte bruto, nenhum subclipe novo é criado no painel de produção.

[Para o início](#) 

## Uso de cortes brutos com o Premiere Pro

- Um corte bruto criado em Prelude pode ser aberto no Premiere Pro diretamente. Uma sequência criada no Premiere Pro só pode ser aberta e editada no Prelude quando a sequência localiza a barra de corte bruto.
- Se um corte bruto criado no Prelude contiver um clipe somente de áudio, ele será colocado na faixa de áudio no Premiere Pro.
- Se um corte bruto criado no Prelude for editado no Premiere Pro, ele não poderá ser abertos novamente no Prelude se o corte bruto não localizar a barra de corte bruto.

Para obter informações adicionais, consulte a seção Exportando arquivos do Prelude no Adobe Premiere Pro.

[Para o início](#) 

## Visualização de cortes brutos

Você pode visualizar um corte bruto no painel de produção. A exibição em miniaturas também está disponível.

É possível reproduzir um corte bruto no painel Monitor como uma sequência.

- [Copiões](#)

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

## Definição de preferências

# Definição das preferências do Prelude

---

[Configurações gerais](#)

[Configurações de aparência](#)

[Configurações de áudio](#)

[Hardware de áudio](#)

[Mapeamento de saída de áudio](#)

[Creative Cloud](#)

[Cache de mídia](#)

[Definir preferências de memória](#)

[Definir preferências de reprodução](#)

[Definir preferências de marcador](#)

Use as opções da caixa de diálogo Preferências (Editar > Preferências) para alterar as configurações padrão no Prelude.

[Para o início](#) 

## Configurações gerais

Opção	Descrição
Modo Iniciar	A opção padrão é Iniciar modo nativo.  O painel Biblioteca dá a capacidade de exibir clipes no sistema de gerenciamento de mídia. Se você tiver criado um painel Biblioteca utilizando APIs do Prelude que são exibidas na inicialização, escolha Iniciar modo Biblioteca.
Na inicialização	<ul style="list-style-type: none"><li>Mostrar tela de boas-vindas: exibe a tela de boas-vindas na inicialização.</li><li>Carregar mais recente: carrega o projeto em que você já trabalhou antes de ter fechado o Prelude.</li></ul>
Auto-rolagem de reprodução da linha de tempo	<ul style="list-style-type: none"><li>Sem rolagem: o foco da linha de tempo não é alterado quando o Indicador de tempo atual se move para fora da tela.</li><li>Rolar página: exibe uma nova vista da linha de tempo depois que o Indicador de tempo atual se mover para fora da tela.</li><li>Rolagem Suave: o Indicador de tempo atual permanece no meio da tela, enquanto os clipes e a escala de tempo se movem.</li></ul>
Clique duas vezes em um clipe ou copião para abrir os painéis Linha de tempo (ou Lista de marcadores) e Monitor	Ativa ou desativa a abertura dos painéis Linha de tempo/Monitor se os painéis forem fechados na área de trabalho. Se você usar painéis personalizados e não quiser que a Linha de tempo e o Monitor sejam exibidos quando você abrir um clipe ou um copião, desative essa configuração.
	Os arquivos em cache ajudam a melhorar o tempo de

## Cache de carregamento do projeto

abertura do Prelude. Depois de ativar cache do projeto, é possível definir preferências para arquivos em cache usando as opções. É possível especificar um limite para os arquivos em cache e a pasta em que os arquivos de cache do Projeto são armazenados usando as opções.

[Para o início](#)

## Configurações de aparência

As configurações de aparência permitem alterar a aparência total do Prelude.

Opção	Descrição
Brilho	Ajuste o brilho arrastando o controle deslizante.

[Para o início](#)

## Configurações de áudio

Opção	Descrição
Reproduzir áudio ao depurar	Desmarque essa opção para desativar o áudio ao arrastar um filme na linha de tempo.
Adaptar automaticamente áudio na assimilação	Defina essa preferência para automaticamente adaptar áudio durante a assimilação. Com esse aprimoramento, todo o áudio está disponível quando necessário. O áudio durante a reprodução está disponível agora na exibição de miniatura no painel Projeto.

[Para o início](#)

## Hardware de áudio

Use essa opção para especificar o dispositivo de saída de áudio padrão. Quando você clica em Configurações de ASIO, a caixa de diálogo Configurações do hardware de áudio é exibida.

Opção	Descrição
Ativar dispositivos (Windows)	Determina o dispositivo de áudio conectado que é roteado para dentro e para fora do Prelude. Se o dispositivo for um dispositivo ASIO, selecione os drivers ASIO do dispositivo.  Se a placa de som não tiver drivers ASIO fornecidos pelo fabricante, escolha Áudio de alta definição digital integrado SoundMAX. Para ativar um dispositivo, certifique-se de instalar um driver atualizado para o dispositivo (Windows).  Para inserir mais de dois canais estéreo ou monitorar áudio surround 5.1, o driver do dispositivo deve estar de acordo com a especificação ASIO (Saída e entrada de fluxo de áudio). Se não for compatível, apenas as entradas e saídas estéreo ficarão disponíveis independentemente do número de entradas e saídas de hardware que estão conectadas.
Dispositivo padrão	Selecione um dispositivo de entrada e saída do menu Dispositivo padrão.

(Mac OS)	
Tamanho do buffer	Especifica o tamanho do buffer, em quilobytes, que o Prelude usa para reproduzir áudio.
Dispositivo de reprodução de 32 bits (somente Windows)	Na guia Saída, marque Dispositivo de reprodução de 32 bits para ativar a reprodução de 32 bits.

[Para o início](#)

## Mapeamento de saída de áudio

Os dispositivos de saída de áudio disponíveis no computador aparecem no menu Mapear saída para. Para mapear para um dispositivo diferente no computador, selecione a opção correspondente no menu.

[Para o início](#)

## Creative Cloud

Os arquivos em cache da nuvem estão localizados

em C:\Users\Documents\Adobe\Prelude\\CreativeCloudCache (Windows). Clique em Procurar para salvar os arquivos em um local diferente.

[Para o início](#)

## Cache de mídia

Quando o Prelude assimila vídeo e áudio em alguns formatos, ele processa e armazena em cache versões desses itens aos quais pode acessar prontamente ao gerar exibições.

Opção	Descrição
Salvar arquivos de cache de mídia junto com os originais sempre que possível	Para armazenar arquivos em cache com arquivos de origem em vez de usar a pasta de cache de mídia, selecione Salvar arquivos de cache de mídia junto com os originais sempre que possível. Clique em Procurar para especificar um local para os arquivos.
Banco de dados de cache de mídia	Um banco de dados mantém links para cada um dos arquivos de mídia armazenados em cache. Esse banco de dados de cache de mídia é compartilhado com outros aplicativos. Cada um desses aplicativos pode ser lido e gravado para o mesmo conjunto de arquivos de mídia armazenados em cache.  Se você alterar o local do banco de dados em um desses aplicativos, ele será atualizado para os outros aplicativos também. Cada aplicativo pode utilizar sua própria pasta de cache, mas o mesmo banco de dados os segue.
Base de tempo de mídia indefinido	Especifica a taxa de quadros para origens.

Timecode	Selecione Iniciar em 00:00:00:00 se quiser redefinir o timecode no clipe original. Selecione Origem de mídia se quiser manter o timecode do clipe original.
Contagem de quadros	<ul style="list-style-type: none"> <li>Iniciar em 0: numera todos os quadros sequencialmente, sendo o primeiro quadro numerado 0.</li> <li>Iniciar em 1: numera todos os quadros sequencialmente, sendo o primeiro quadro numerado 1.</li> <li>Conversão de timecode: gera números de quadros equivalentes dos números de timecode de origem.</li> </ul>
Gravar ID XMP nos arquivos ao importar	<p>O número de ID é um valor exclusivo associado a um ativo. Permite que o aplicativo reconheça um arquivo mesmo que o nome do arquivo tenha sido alterado. Cada aplicativo pode usar essas informações para gerenciar visualizações em cache e arquivos de áudio em conformidade, impedindo mais conformação e renderização.</p> <p>Quando essa opção estiver selecionada, os valores de ID XMP serão gravados nos arquivos de origem quando forem importados para o Prelude. Se um arquivo já tiver um ID XMP, o Prelude não vai gravar um novo, e nenhuma alteração será feita. Os arquivos de versões recentes de aplicativos Adobe, geralmente, já têm um ID XMP.</p> <p><b>Importante:</b> a preferência Gravar IDs XMP nos arquivos ao importar controla somente se os valores de ID únicos são gravados automaticamente nos arquivos durante a importação. Esta preferência não controla se os metadados XMP são gravados em um arquivo em outras condições, como ao editar metadados no painel Metadados.</p>
Arquivos crescentes	Os arquivos crescentes, nesse contexto, são os arquivos que são editados quando ainda estão sendo gravados. É possível especificar a taxa de atualização desses arquivos usando a opção Atualizar arquivos crescentes.

[Para o início](#) 

## Definir preferências de memória

Você pode especificar a quantidade de RAM reservada para o Prelude e outros aplicativos em Editar Preferências Memória. Por exemplo, ao reduzir a quantidade de RAM reservada para outros aplicativos, a quantidade de RAM disponível para o Prelude aumenta.

Para maximizar a memória disponível, altere a preferência Otimizar reprodução para de Desempenho para Memória. Altere essa preferência novamente para Desempenho quando os processos no Prelude não exigirem mais a otimização da memória.

[Para o início](#) 

## Definir preferências de reprodução

Opção	Descrição
Reprodutor padrão	O Prelude usa o reproduutor para reproduzir mídia de clipes e sequências no monitor.
Dispositivo de áudio	O dispositivo de áudio padrão que é usado para reprodução.
Dispositivo de vídeo	Um monitor de vídeo diferente do monitor do computador, como um monitor de transmissão.
Desativar saída de vídeo quando estiver em segundo plano	Desativa o vídeo quando o Prelude não for o aplicativo ativo no computador.
	Para alterar a duração de retrocessão ao pressionar a tecla H,

Valor de retrocessão

especifique um Valor de retrocessão na seção Reprodução da caixa de diálogo Preferências.

[Para o início](#)

## Definir preferências de marcador

Opção	Descrição
Pré-rolagem	Ao adicionar marcadores durante a reprodução, às vezes você não adiciona o marcador no tempo exato. Por exemplo, se você deseja adicionar o marcador a 00:20:41:02 durante a reprodução, o atraso ao pressionar a tecla pode resultar em um marcador ser adicionado após o tempo necessário.
Adicionar um novo marcador fecha um marcador selecionado	Por padrão o Prelude define o ponto de Saída de um novo marcador ao final do clipe. Ative esta opção para definir o ponto de Saída do marcador adicionado anteriormente ao quadro antes do ponto de Entrada do novo marcador. Quando essa opção estiver desativada, o novo marcador será adicionado a uma camada acima da camada atual na linha de tempo.
Parar reprodução quando um novo marcador é adicionado	Interrompe a reprodução do filme no painel Monitor quando você adiciona um marcador.
Clicar duas vezes em um marcador muda para o painel Marcador	Move o foco para o painel Marcador ao clicar duas vezes em um marcador.
Tipo de marcador	Na seção Marcador, é possível alterar as cores padrão para os vários tipos de marcadores e especificar um intervalo de tempo para os marcadores. Por exemplo, para que os marcadores de comentário tenham um horário padrão de 5 segundos, especifique o tempo em Duração.

## Definir preferências de assimilação

As versões anteriores do Prelude recordaram o último estado da opção Transcodificação. Às vezes, isso pode levar a transcodificações indesejadas em assimilações subsequentes. Com a opção Editar > Preferências > Assimilar > Manter caixa de seleção Transcodificação fixa, você pode escolher se o estado Transcodificação será fixo ou não entre as inicializações do Prelude.

## Definir preferências do copião

Você pode aplicar transições de áudio e vídeo a copões, especificando o tipo e a duração das transições. Você também pode especificar a duração padrão para imagens estáticas.

Tipo da transição de vídeo padrão	Tipo de transição de áudio padrão
-----------------------------------	-----------------------------------

Dissolução cruzada	Potência constante
Para preto	Ganho constante
Para branco	

---

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

## Atalhos de teclado

# Atalhos de teclado

---

[Atalhos do aplicativo](#)

[Atalhos do painel](#)

[Novos atalhos no Prelude CC](#)

[Personalizar Atalhos de teclado](#)

[Para o início](#) 

## Atalhos do aplicativo

Novo projeto	<b>Ctrl+Alt+N (Win), Opt+Cmd+N (Mac OS)</b>
Abrir projeto	<b>Ctrl+Shift+O (Win), Shift+Cmd+O (Mac OS)</b>
Fechar projeto	<b>Ctrl+Shift+W (Win), Shift+Cmd+W (Mac OS)</b>
Fechar	<b>Ctrl+W (Win), Cmd+W (Mac OS)</b>
Salvar	<b>Ctrl+S (Win), Cmd+S (Mac OS)</b>
Assimilar	<b>Ctrl+I (Win), Cmd+I (Mac OS)</b>
Exportar projeto	<b>Ctrl+M (Win), Cmd+M (Mac OS)</b>
Criar copião	<b>Ctrl+N (Win), Cmd+N (Mac OS)</b>
Sair	<b>Ctrl+Q (Win), Cmd+Q (Mac OS)</b>
Desfazer	<b>Ctrl+Z (Win), Cmd+Z (Mac OS)</b>
Refazer	<b>Ctrl+Shift+Z (Win), Shift+Cmd+Z (Mac OS)</b>
Recortar	<b>Ctrl+X (Win), Cmd+X (Mac OS)</b>
Copiar	<b>Ctrl+C (Win), Cmd+C (Mac OS)</b>
Colar	<b>Ctrl+V (Win), Cmd+V (Mac OS)</b>
Limpar	<b>Excluir (Win), Exclusão posterior (Mac OS)</b>
Selecionar tudo	<b>Ctrl+A (Win), Cmd+A (Mac OS)</b>
Anular toda seleção	<b>Ctrl+Shift+A (Win), Shift+Cmd+A (Mac OS)</b>
Definir ponto de entrada do marcador	I (Use Alt+I ou Opt+I quando o Heads Up Display estiver ativado durante a reprodução.)
Definir ponto de saída do marcador	O (use Alt+O ou Opt+O quando a opção Heads Up Display for ativada durante a reprodução.)
Selecionar marcador anterior	<b>Ctrl+Seta para a esquerda (Win), Cmd+Seta para a esquerda (Mac OS)</b>
Selecionar próximo marcador	<b>Ctrl+Seta para a direita (Win), Cmd+Seta para a direita (Mac OS)</b>
Selecionar clipe anterior	<b>Alt+Seta para a esquerda (Win), Opt+Seta para a esquerda (Mac OS)</b>
Selecionar próximo clipe	<b>Alt+Seta para a direita (Win), Opt+Seta para a direita (Mac OS)</b>
Mover clipe para a esquerda	<b>,</b> (vírgula)

Mover clipe para a direita	<b>.</b> (ponto)
Adicionar marcadores selecionados	<b>Shift+=</b>
Adicionar marcador de subclipe	<b>1</b> (teclado principal)
Adicionar marcador de comentário	<b>2</b> (teclado principal)
Adicionar ponto de sinalização do Flash	<b>3</b> (teclado principal)
Adicionar link da Web	<b>4</b> (teclado principal)
Adicionar capítulo	<b>5</b> (teclado principal)
Adicionar marcador de transcrição de fala	<b>6</b> (teclado principal)
Inspetor de marcador	<b>Shift+5</b>
Lista de marcadores	<b>Shift+6</b>
Tipo de marcador	<b>Shift+4</b>
Metadados	<b>Shift+7</b>
Monitor	<b>Shift+2</b>
Projeto	<b>Shift+1</b>
Linha de tempo	<b>Shift+3</b>
Ajuda do Adobe Prelude	<b>F1</b>
Ir para o final de clipe selecionado	<b>Shift+End</b>
Ir para o início do clipe selecionado	<b>Shift+Home</b>
Ir para o final da exibição de tempo	<b>Final</b>
Ir para o início da exibição de tempo	<b>Início</b>
Maximizar ou restaurar quadro	<b>'</b> (acento no til)
Reproduzir entrada-saída	<b>Ctrl+Shift+Espaço</b>
Reproduzir Parar Alternar	<b>Espaço</b>
Selecionar a caixa Localizar	<b>Shift+F</b>
Selecionar próximo painel	<b>Ctrl+Shift+.</b> (ponto)
Selecionar painel anterior	<b>Ctrl+Shift+,</b> (vírgula)
Deslocamento à esquerda	<b>J</b>
Deslocamento à direita	<b>L</b>
Deslocamento lento para a esquerda	<b>Shift+J</b>
Deslocamento lento para a direita	<b>Shift+L</b>
Parar deslocamento	<b>K</b>
Voltar durante a reprodução	<b>H</b>

Voltar	<b>Seta para a esquerda</b>
Voltar cinco quadros – unidades	<b>Shift+Seta para a esquerda</b>
Avanço de quadros	<b>Seta para a direita</b>
Avançar cinco quadros – unidades	<b>Shift+Seta para a direita</b>
Área de trabalho 1	<b>Alt+Shift+1 (Win), Opt+Shift+1 (Mac OS)</b>
Área de trabalho 2	<b>Alt+Shift+2 (Win), Opt+Shift+2 (Mac OS)</b>
Área de trabalho 3	<b>Alt+Shift+3 (Win), Opt+Shift+3 (Mac OS)</b>
Área de trabalho 4	<b>Alt+Shift+4 (Win), Opt+Shift+4 (Mac OS)</b>
Área de trabalho 5	<b>Alt+Shift+5 (Win), Opt+Shift+5 (Mac OS)</b>
Área de trabalho 6	<b>Alt+Shift+6 (Win), Opt+Shift+6 (Mac OS)</b>
Área de trabalho 7	<b>Alt+Shift+7 (Win), Opt+Shift+7 (Mac OS)</b>
Área de trabalho 8	<b>Alt+Shift+8 (Win), Opt+Shift+8 (Mac OS)</b>
Área de trabalho 9	<b>Alt+Shift+9 (Win), Opt+Shift+9 (Mac OS)</b>
Aplicar mais zoom	<b>=</b>
Aplicar menos zoom	<b>- (hífen)</b>
Zoom ao clipe	<b>\</b>

[Para o início](#) 

## Atalhos do painel

Projeto	
Novo compartimento <i>(Prelude CC)</i>	<b>Ctrl+B (Windows), Cmd+B (Mac)</b>
<b>Menu do painel Histórico</b>	
Voltar	<b>Seta para a esquerda</b>
Avanço de quadros	<b>Seta para a direita</b>
<b>Caixa de diálogo Assimilar</b>	
Marcar tudo	<b>Shift+V</b>
Desmarcar tudo	<b>Ctrl+Shift+V</b>
Verificar itens selecionados	<b>V</b>
Limpar pontos de entrada e saída	<b>C</b>
Selecionar lista de diretórios	<b>Ctrl+Seta para a esquerda (Win), Cmd+Seta para a esquerda (Mac OS)</b>
Selecionar lista de mídia	<b>Ctrl+Seta para a direita (Win), Cmd+Seta para a direita (Mac OS)</b>
Definir ponto de entrada	<b>I</b>
Definir ponto de saída	<b>O</b>
<b>Menu do painel Linha de tempo</b>	

Exclusão de ondulação	<b>Alt+Backspace (Win), Opt+Delete (Mac OS)</b>
Mostrar próxima tela	<b>Seta para baixo</b>
Mostrar tela anterior	<b>Para cima</b>

[Para o início](#)

## Novos atalhos no Prelude CC

Recorte no ponto do clipe selecionado ao CTI	<b>Q</b>
Recorte de ponto de saída do clipe selecionado ao CTI	<b>W</b>
Inserir clipes no ponto de edição anterior	<b>,</b> (Vírgula)
Inserir clipes no ponto de edição seguinte	<b>.</b> (ponto)
Selecionar clipe no Indicador de reprodução	<b>D</b>
Move clipes à esquerda	<b>[</b> (Colchete angular esquerdo)
Mover clipes à direita	<b>]</b> (Colchete angular direito)

[Para o início](#)

## Personalizar Atalhos de teclado

Quando você abre o painel Atalhos de teclado pela primeira vez, a única opção no menu Definir é Padrões de fábrica do Adobe Prelude.

É possível editar os Atalhos de teclado e salvar a nova definição. Depois de salvar a nova definição, ela aparecerá no menu Definir.

1. Selecione Editar > Atalhos de teclado (Windows), ou Prelude > Atalhos de teclado (Mac OS) para abrir o painel Atalhos de teclado.
2. No painel Atalhos de teclado, selecione a opção para a qual deseja criar ou atualizar o atalho de teclado.
3. Pressione as teclas desejadas para o atalho do teclado.
4. Clique em Salvar como para salvar a definição atualizada de Atalho do teclado.
5. Digite um nome para o novo conjunto e clique em Salvar.

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

## Requisitos do sistema